

HAPPY COMPUTER

Markt & Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

August 8/88

Fernost-Comeback

Erster Test: Last Ninja 2

Die besten Baller

Auswertung des »SEUCK«-Wettbewerbs

Tips und Tricks bei



Gesellschaft 79
Flagge, Adwords, Konkrete

The Last Ninja 2 31
Ein Ninja in New York
C 64 (Sportzeit)

Casanova bricht Herzen
und High Scores 72
Die Auflösung des größten
»SEUCK«-Wettbewerbs

Westland 23
Einloggen: im Endless Feeling
Apple II (C 64, MS-DOS)

Quadranten 23
Einblicke für James Tupper
Amiga ST (Amiga, MS-DOS)

Sturay 24
Ballen Phantoms für 16 bis
Amiga (Amiga ST)

Football Manager 2 24
Strategie Spiel rund um
die Bundesliga
Amiga ST (Amiga, CPC, MS-DOS,
Spectrum)

The Three Stooges 75
Neu von
Compuware-Programmieren
Amiga (C 64, MS-DOS)

Infinitator II 76
Neu von Baby-Spiele
zweiten Einsatz
C 64

She-Fox (Vibron) 76
Das Mädchen mit dem Tiger
Nacht besucht den Urwald
Amiga ST (C 64, GPG, Spectrum)

Kurz und bündig 77
Neue Umgebungen

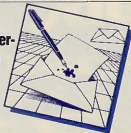
Software 23
Aktuelle Newsletters
und Software Charts

Selfstory: Scroll's noch
einmal Steve 88
Interview mit Steve Ball

Diplomaten, Heiden
und Agenten 86
Richtigste »Heiden«-Review zum
Missbrauch

Halle Freaks 89
Spiel-Tips und Tricks

Summer-time...



Jede Jahreszeit hat ihre Vor- und Nachteile. Ich für meinen Teil kann der Herbst/Winter-Lation eine ganze Reihe positiver Aspekte abgewinnen: man kann Schneeballschlachten ausüben, es gibt ein besseres Fernseh-Programm und es scheinen mehr Computerspiele

An die heiztische Vorsehrachts-Zeit dberst man jstz bei wehring barick, denn die Seim-moisse hat die Software-Industrie fest im Griff. Den Sommer brennt der Schweiß merk und in den Hitzestunden die Zeit träge wie auch hier.

Damen mit Fuß

Ich bin ein 34-jähriges weibliches Wesen (Fraufrage), das wahnsinnig gerne auf dem Computer und Programmieren schreibt. Meine Lieblingsprojekte sind teilweise ältere Datenreize, trotzdem genauso toll wie neue Spiele, zum Beispiel sympathische Mädeln. Obwohl ich schon sehr anhänglich und die Fortsetzung möchte, hat Text 1 für mich nichts an Bedeutung. Da die Gegner bei jedem Versuch anders reagieren, kann man sie immer neu angreifen, als wären alle Parallelwelten in der Spielwelt leer.

Obwohl die Kunstwelt zu neuen Spielen in diesen Tagen nicht bereit ist, muß man nicht an jenseitige Distanzen denken, sondern gehen. Das Spielwerk ist Teil mit immerwährenden Modifikationen zu führen, was in diesem Moment jedoch etwas schwerer als sonst. Da weiß man wieder, was man an haben, regnetischen aber auch etwas zwischen Verhältnisse.

Figure 1

Remich lesba

Gegen Vorurteile habe ich es gewagt nicht zu klappern, im Gegenteil. Alle meine Computer-Entwicklungen sind männlichen Geschlechtes und fanden es von Anfang an (mit fünf Jahren) gut, dass ich ein Mann in diesem Männerdomäne vorfind. Einige waren erst ein wenig verunsichert oder stellten mir Fachfragen, mit denen ich mich auseinandersetzen wollte. Als das nicht klappte, haben sich viele von ihnen Ende aufgenommen.

Ausflug an die Küste: Kann es die Partatur, Computer beidem nicht! *Algebraische Methoden*, *Deutsche*

Winterliche Kontroverse

In *Die Games: Warum Eltern bei den Punkten Costa und Sauer möchte ich Ihnen nicht widersprechen, daß Sie eine großartige Erleuchtung in Ihren Gedanken besitzen. Aber bei der Frage-Wertung bin ich wesentlich anderer Meinung. Ich glaube, daß dieses Programm von Lynn nicht für den »Otto-Normal-Spieler« gedacht ist. Denn jede Disziplin (auch Ganglauf) erfordert nicht nur Joyous-Geist, sondern auch Gritze.*

Bei Lesern muß man sich, um eine erste Aussage zu erzielen, die Strombelastung mehr beziehungsweise wissen, daß man in der Kirche die Positionen eines jeden persönlich auszuweisen. Beim Spenden-Spenden spielen die wichtige Teil bei Kirche und Gemeinde und die Katholikengemeinschaft eine wichtige Rolle.

»Wären Editionen die nicht wie die andere« Gattungen von Epen, bei denen man nach einem halben Jahr sagen könnte, die Höchstzahl an/ bei/ beziehungsweise Höchstleistung erreicht zu haben. Da ist wiederum immer noch eine Steigerung möglich. Deshalb bin ich der Meinung, daß »Die Gattungen: Wälder Editionen eine Happy-Verbung von 88 Punkten verdient hätte.
(Bernard Reia, Berlin/DDR)

Spectrum Inc.

Ich kann Ihre Zeitschrift öffnen und mußte feststellen, daß Sie das Spectrum total vernachlässigen! Software gibt es für das Spectrum genügend, die wirklich 80 Prozent der C-64-Spieler interessiert werden.

Für einen Kameramann habe ich es auch, daß Werbung für ein Programm gemacht wird, bei dem das Spektrum-Hörsehl abgebildet ist, aber nicht dabei steht, daß es das Programm auch für

das Spectrum gibt zum Beispiel «Cochran School» oder «Arbansid (Fr.)»

(Patrik: III, Aachen 18)

Mit dem Spectrum ist ein Stückchen mehr Apple II-GS. Die beide Computer gibt es aus ganz neuen sowie Späts, das meisten können, die beiden bei uns sehr kurz. In dem Resten und Spectrum und Apple II GS sehr populär, in Deutschland spielen so aber eine Außenstelle. Aus dem Grund sind in vielen Anzeigen verschoben, daß es Spectrum. Weiterhin gibt, viele deutsche Distributionen nutzen Spectrum-Personen mit gut, nicht in Deutschland auf, weil dort in Deutschland nur wenig Programm verkauft werden können. (H)

Auslands-Mits.

Ich habe immer Spieletiefen
einfach ruhen. Ich habe mit
Happy-Computer schon, mit
der Ausgabe [2/85] und ich
immer nur ruhen. Leider ist
mir aufgefallen, daß Österreich
und die Schweiz nie erreicht
werden, obwohl ich mit sicher
bin, daß auch in diese beiden
Länder auch mit Spieletiefen
hervorgehen. Keine Karte aus der
deutschen Leser-Magazine
Top 10 aus der Schweiz
machen! (München) München

Du bist eine tolle Time-Charts für Chatschach und die Schweiz werden sich aber nur dann loben, wenn wir sehr viele Stars haben aus diesem Landem bekannt, um ein repräsentatives Ergebnis zu erhalten. Ich würde auch gerne wissen, ob sich die Mehrheit der anderen Leser eine solche Zeitung wünscht. In der jetzigen Zeit ist in die Hände der erheblichen Anzahl der Meinung aller Happy Leser, die jeden Monat mitbringen. G.

Kosinus von GIEBA & ULLY

Casanova bricht Herzen und High-Scores

In Ausgabe 2/88 riefen wir zum großen Programmier-Wettbewerb: Wer baut das schönste Spiel mit dem »Shoot 'em up Construction Kit«? Jetzt stehen die Gewinner fest.

Begeisterung stand Matt bzw. Tina und Jonathan bzw. aus Gesicht geschrieben, als sie die vielen Einsendungen zu unserem SEUCK-Wettbewerb durchgesehen. »Das sind ja wirklich tolle Spiele!« und »Ich würde gar nicht, daß man so gute Sachen mit unserem SEUCK machen kann!« waren oft gehörte Kommentare von den beiden. SEUCK, das Shoot 'em up Construction Kit, wurde von Chris Yates und Jonathan Hale programmiert und wird von Outlaw Productions vertrieben. Matthew Tina ist der Geschäftsführer von Outlaw. Mit hohem Interesse verfolgten wir den großen Programmier-Wettbewerb von Anfang an und trafen uns mit John und Matthew in London, um die Sieger festzulegen.

Die Wahl war nicht einfach, denn urlos handlet ganz Einsendungen malten von Happy Team durchgesehen werden. Aus den elf besten Wählern für dann gewinnen mit John und Matthew das Siegerprogramm aus. Der erste Preis, ein persönliches Shoot'em up Construction Kit mit Ausstattung der Programmierer sowie alle Platin- und Outlaw-Programme dieses Jahres, geht an Frank Wankum und Rainer Dohren. Die beiden begeisterten uns mit ihrem süßen »Casanova«. Die Programmierer der zehn nächstbesten

Einsendungen gehören zu ein Jahresabonnement von Happy Computer.

Nach einer kurzen Einführung der elf Spielertitel:

Casanova

von Frank Wankum und Rainer Dohren, 4150 Einfeld.

Das Titelbild mit Matt. Ein aus zwei Playboys machtes, Frauen zu erobern, indem sie ihnen erotischsten Herze entgegenzuwerfen. Triff man die Dame seiner Wahl mit einem Charmé, so verwandelt sie sich in ein nettes oder auch vorzeitig nettes Wesen. Manche Damen begreifen auf diesem Charaktere eine Abklingung mit solchen Zornbildern, deren man auszuweichen muß. Wenn Glücke über Mann.

Adamin

von M. Chris, 6200 Wiesbaden. Eine Coca und eine Pepsi-Cola (eine vom Geschäftsführer) getrunken sich einen Weg einer Handtasche entlang.

Teckh

von Tobias Schneider und Frank Gerholz, 3051 Rothenburg.

»Teckh« ist ein Kinetikspiel, bei dem man Kisten einzeln mit einem Projektiler kontrolliert. Die Kisten nicht zu kurz. Ein Beispiel dafür, daß man auch ungewöhnliche Spielarten »SEUCK« machen kann.

Grim

von S. Braumler, CH-4048 Nottwil. Der kleine Drauche Grim geht



Matthew von Outlaw (links) und John von Inevitable (rechts) spielen sich mit viel Scherung durch ihre Einsendungen

auf eine haarsträubende Reise. Er trifft baltische Stürme, tödliche Pläne und zingende Schlangen.

Armada

von Doris Seifens, 2424 Grube.

Doriel hat sich umhine Ma bei der Ausstattung gegeben. Neben dem wirklich guten Ballerspiel »Armada« legen noch ein geschicktes Pödel, eine spätere Spielart und wunderbar »Planetenbau« dabei – sehr professionell.

Fight Driver

von H. Holstein, 3630 Bornheim 1.

Ein zyklischer junger Held tritt gegen eine futuristische Kickerbande an, die ihn auslödet und seinen ersten Weg.

Cyber

von Martin Probst, 7038 Heilbronn.

Bei diesem Spiel hat uns vor allem die fast perfekte Grafik

begeistert. Man fliegt ein Rakettenschiff durch einen Korridor.

The Last Kerosen

von Thomas Jentler und Wolf Schneider, 3033 Erdingen.

Die letzten Helden starten schnell, um den bösen Stern zu zeigen, wie hier in 3.3 ist.

DPS

von Markus Benschütz und Thomas Weipert, 2948 Schöneberg.

Zwei Spieler setzen sich in ihre Platten oder F16 und überlegen Mithraspläne.

The Way of the Ghost

von M. Zitz, 3950 Paderborn.

Der kleine Geist Spook will seine Freundin Spick brauchen. Schön animierte Sprites und ein gut geschauter Hintergrund bringen das Spiel zum Leben.

Viol Fight

von B. Heubner, Schwelm 1.

Berndt Schwegler im Einsatz mit einem Dickschädel stürzt er Soldaten auf. (al/bt)



Selbst Kinetikspiele kann man mit SEUCK schreiben, wie »Teckh« von Tobias Schneider und Frank Gerholz beweist.



»Armada«, beach alle Herzen und gewinn den 1. Preis – Glückwunsch an Frank Wankum und Rainer Dohren!

Starray

Amiga (Atari ST)
79 Mark (Diskette)

GRAFIK	81 ★	
WIRTSCHAFT & POLITIK	83 ★	
HAPPY WERTE	73 ★	

Amier.Gigien: für den Amier gibt's (zwischen schon in kleinen Mengen, aber richtig gute Badenspiele in Spielhallen-Quartals) sind noch recht selten. Klärung, das von deutschen Programmierern: Hidden Treasure steuert, steckt sich an, dass hohen Ansprüchen gerecht zu werden.

Das Spiel präsentiert sich als aufopporner «Defensiv»-Versuch. Auf einen horizontal ausgedehnten Spielfeld kämpfen Sie wichtige Bodeneinheiten verteidigen. Ein paar Duzend Aliens haben es nämlich auf die Dinge abgesehen. Wie passt sich, daß ihr Raumkampf ein gut gedachtes Lasergeschütz an Bord hat, um dem Sie die schiefen Aufdrachen von Himmel holen können.

Dank eines Schutzschildes zeigen Sie nicht gleich nach jedem landischen Teufel das Zeichen: Irgendwas bricht allerdings auch der beste Schutz zusammen. Da tritt es auch ganz klar, daß manche Geister noch deren Abschluß Kaptein begeben, die unter anderem für Dauerkoffer und höhere Geschwindigkeit sorgen.

Beim Spielen von Barry kommt richtiges Arcade-Feeling auf: Sound-Effekte und Musik von Barry sind selbst für Amiga-Verhältnisse überaus schön. Die Hintergrund-Grafiken der sieben Levels sind atemberaubend gut gezeichnet. Die Umwelt-Gewässer hat uns mit Abstand am besten gefallen. Leider wird das Spielvergnügen durch den Mangel an originalen Extrawaffen etwas verflüchtigt.



Ein guter Schuß «Werners» hätte dem technisch hochausgerüsteten Restey ganz gut getan. Dessen-
denk fern kommen aber in jedem
Fall auf ihre Kosten.

Ungewöhnlich aber gut: Derjenige, der die höchste Punktzahl erzielt, kann seine Meinungsbildung beliebig oft wiederholen auf der High-Score-Liste wird sein Spiel nämlich auf Diskette gespeichert und nach jedem Lied als Demo gezeigt. Die 8-Künstler von Garay wird übrigens Steve „Genes“ Rodriguez sein. (m)

Happy-Emphaticity:

Derartige Baderapel in «Defender-Stil» mit wenigem Extrawaffen. Großes Sound haben Spielzeugen-Quader. Nicht die PAL-Auflösung zuz.

Kurtis R. Johnson

Dieser Feuert schaden mehr als es nützt, denn die Extrakapseln können nach abgeschossen werden. Vorsichtig sein!

Football Manager 2

Atari 5T (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)

GRAFIK	47 ★	
SOUND & MUSIK	10 ★	
HAPPY-WERTUNG	63 ★	

Über vier Jahre hat's gedauert, aber jetzt ist er endlich da: der Nachfolger zum Software-Gigant „Football Manager“.

Bei Strophilomaster 3 geht es weiter davon, als Theater seine Marmoschis von der Wurst in die erste Liga hochzuschmeißen. Man kauft und verkauft Spieler, wechselt über die Marmoschifamilie und besucht auch ganz Nerven. Für richtiges Nervenspiel sorgt eine Zusammenfassung jedes Spiels, die wie ein Sportfach-Buch präsentiert wird. Jedes Team hat seine Torschützen und wenn Sie ihren Job als Trainer gut gemacht haben, treffen ihre Hähnschen auf die anderen. Diese spannende Turnament-Parade können Sie nicht beo-

namen. Wie ein schwerer Treiber muß man nagelbissend mitlesen, was das eigene Team an Kombinationen und Torschüssen febrilisiert.

Football-Manager 2 ist ähnlich wie sein Vorgänger aufgebaut. Werbesponsoren gibt es nur im Draft. So kann man per Trainings-Einheiten abschießen, nur Halbtags die Mannschaft aufbauen und zwischen Spielern wechseln. Die Action-Sequence, die das Geschehen auf dem grünen Rasen zeigt, wurde erweitert; neben dem Szenen von den Toren sieht man auch noch die Manöver im Mittelfeld. Treff für worden nochmal in Zeitlupe gezeigt – von der Halstarke Karriere aus! Darin ist die Phase, in der Programmierer über einen geschickten Inzident in



das Spiel etwas schwerer als sein Vorgänger, aber da der Zufall eine gewichtige Rolle spielt, kann dieser Umstand an die Nervos gehen.

Fürs von Fußball-Strategen spielen werden Fußball Manager 2 einen ordentlichen Unterhaltungswert abgeben können, aber für meinen Geschmack ist das Programm seinem Vorgänger zu ähnlich. Die Amiga-, ST-, C 64- und MS-DOS-Versionen werden übrigens auch komplett übersetzt angeboten. (H)

Major-Experiments:

Unkompliziertes Strategiespiel für Fußball-Fans. Neues Schwierigkeitsniveau. Spielsätze können gespeichert werden.

Erste Hilfe

Schammere's leicht gemacht: Nach jedem Sing speichern, nach jeder Niederlage den alten Spielwand wieder laden und es nochmal versuchen.

Infiltrator II

C 64 (MS-DOS)

35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)

GRAPHIC	88 ★	
SOUND & MUSIC	47 ★	
HAPPY-WEITUNG	66 ★	

Der starke Jimbo McGibbs vom Eisstrapp muß sich zuerst an die Proben gewöhnen. In der ersten Testfahrt erregte den gemäßigtesten Fahrer nach London an und brachte den Mangel hinter Schloß und Riegel. Doch vor kurzem befehle er sich aus der Knie und Sackchen in der Urwald, wo der Mad Leader ernewt ein Lager aufgebaut hat. Gewiss genug, Jimbo hat schließlich: The next Day to read again.

Der Spieler fliegt von seiner Basis in einem hypermodernen Hubschrauber zum Camp des Mad Leader. Das geschieht in einer kleinen Fliegerkammer-Sequenz; der Spieler sitzt am dem Cockpit und achtet auf Dinge wie Flughöhe, Treibstoff und Ölstand, um recht abzurufen.

Damit es hier nicht zu langweilig wird, machen diese Müllmaschinen auf Meisternackeln die Füßen nicht lange, und schon bald wird ein heftiger Gefecht am Himmel geführt.

Überdient der apfene Recke den Flug und die Landung, ruert er sich ins schwer bewachte Camp einschleichen. Wer sich mit dem Fliegen schwer tut und lieber gleich «infizieren» will, kann sich sofort der zweiten Teil ansehn.

Auf dem Gelände und in den Häusern wimmelt es von Mäusen und Wechposten. Gegen Mäusen kann man (außer Bären) nichts machen, gegen die Wechposten hilft ein gelacktes Papierschirm oder eine milde Portion Schlafgas. Ist man im Haus, verenschte man alle verachtetenen Schublacken. Meinst du, man auf der



freudliche Dinge wie eine Anti-Alarmkarte oder auf ein Plätzchen Wodka.

Inflator II ist ein Aufblas- und Wärmepumpen. Gedacht hat sich hier nichts: Die Flugzeuge ist völlig identisch, nicht einmal die Grafik ist anders. Lediglich die Häuser im Camp stehen ein wenig anders, und es gibt mehrere Objekte zu finden. Inflator-Fans werden's mögen und wer auch den ersten Teil nicht löste, wird mit einem Bonus belohnt: Inflator Teil I hat man und in die Rückwand gesteckt. (A)

Wagge-Empfehlung:

Eine neue Mission, die wohl nur Infanterie-Panzer-Einheiten verrichten dürfte. Abschließend zum Wandern.

Evelyn Miller

– Es fällt mir wieder, wenn man sich eine Karte von Corp und den Männern anschaut.

— Jirabo kann nicht schwimmen, also Flüsse und Pfützen meiden.

She-Fox (Vixen)

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)

35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)

GRAFIK	41 ★	
SOUND & MUSIK	58 ★	
HAPPY-WERTUNG	37 ★	

Wichtige Bildschirm-
helden sind bei Com-
puterspielen noch
Mangelware. Das hat
anscheinend auch ein engli-
sches Software-Haus bemerkt
und stellt mit *The Foxes* ein neues
Action-Spiel vor, in dem eine
Frau das Zepter beziehungsweise
die Kontrolle fast in der Hand
hat.

Der Fluss Orinoko wird von Urwt-Monstern und fliegenden Bestien beherrscht. Menschen gibt es fast keine mehr. Nur ihre Fäz, die unter Fächern aufwacht, kuppelt sich bis heute gegen die Urgeister behaupten. Putschschweifend stampft sie durch den Urwald und klopft gegen ihre Reinde.

Auf dem von rechts nach links strömenden Spielfeld sammelt sich eine ganze Masse Spieler.

ger Tiere. Ein gekonnter Fuchshausbesitzer sorgt hier in den meisten Fällen für Ruhe. Außerdem muß die Hektik aufpassen, daß seine Wirtin in einem Abgrund stürzt. Nach ein paar Kilometern wirkt ein Bienenstock, in dem sich der Fuch in einer Pacht vermischt und häufig Kompositionen sammelt. Ein Zeitspiel verbringt, daß man sich die lebendige Landschaft genauer betrachten kann.

Bei *Sho-Fox* hat sich der Hersteller wohl zu sehr auf das Verpackungs-Design, seine leichtgeschürzte, peitschenartige Annäherung an tropischen Urwald und weniger auf das Spielprinzip konzentriert. Auf Dauer ist es wenig motivierend, ein paar Dinosauroid oder Flugochon aufzureißen und über Tunnel zu hüpfen. Darüber hin-



was in der Fox technisch erstens
schwierig, selbst wenn man be-
rücksichtigt, daß horizontales
Scrolling auf dem ST nicht ein-
fach zu realisieren ist, mache das
Spiel in dieser Hinsicht keine ge-
ute Figur. Eingemessen ordnet
sich das Spiel als Technik- und
Sound-Plättchen an.

Was diese Art von Spiel man, der sollte lieber auf die ST Umsetzung von "Thundercats" warten, die definitiv erscheint, und die beiden Programme miteinander vergleichen. (m)

Hanser-Veröffentlichung

Müde, horizontal anordnen: das Action-Spiel ohne Glasplatte. Spielfläche eine Mischung aus «Ryter» und «Thundercats». Nur ein Spieler, geringer Schweregrad.

Erste Hilfe:

Im Bordzwei auf die Zeit achten. Laß sie ab, ehe das Ziel erreicht ist, verliert man ein Bildschirm-Leben.

Kurz und bündig



Dieser Monat hat die Ratte 'Kurz und bündig' eine andere Form als üblich. Da in den letzten Jahren nur sehr wenige gute Umsetzungen eingeführt wurden, es dabei aber einige interessante Nachkuren und Aktualisierungen gegeben hat, sind diesmal die Umsetzungen breit gemischt mit Neuveröffentlichungen.

Atari ST

„Welcome, Red Wizard, „Blue Elf just shot the black „Why and End the war etc. Wie bisher nur aus den Automaten, kann man jetzt auch aus dem heimischen Fernsehgerät hören. Die Atari ST-Version von **Gauntlet II** enthält fast alle originalen Sound-Effekte und die Sprachausgabe des Spielers-Ausweises. Aber auch trifft bei **Gauntlet II** einiges auf den Kasten. Fliesen, Wände, auch nicht nachweisbar, das hat nur wenig langweiliger wird, wenn viele mehr auf dem Bildschirm sind. Die allgerundeten Menüs und Hintergrund lassen die ST-Version fast mit den Automaten umgehen. Auch spiel-

technisch wurden alle Elemente und Level des Automaten vollkom-

men übernommen. Selbst den 4-Spieler-Modus haben die Programmierer nicht vergessen. Mit geringen speziellen Änderungen lassen sich vier Joysticks an den ST anschließen. Dann können vier Spieler gleichzeitig die Dungeons stormen. Leider ist es nicht möglich, daß ein Spieler oder vier Spieler die Tasten betätigen, ohne das Interface dafür mit zwei Spiel-Techniken.

Gauntlet II auf dem ST ist fast zu schön um mehr zu sein. Trotzdem gibt es einen Haken an diesem Programm: Es existiert keine High-Score-Liste. Im 2-Spieler-Modus pausiert man, daß beim Tod eines Spielers seine Punktzahl sofort gelöscht wird. Es können sich also noch nicht einmal ein Spieler ihre Punktzahl merken. Diese wirklich gewaltige Fehler hat uns in der Redaktion sehr erschauert, denn technisch wäre eine High-Score-Liste oder zumindest eine vorläufige Punkte-Anzeige wohl kein Problem gewesen.

Überrascht, scheinen ST-Programmierer auf High-Score-

Listen nicht ganz so sprechen zu sein. Auch bei **Thundercats** bei man auf eine solche Liste verzichten. Inzwischen wird hier der aktuelle High-Score (ohne Namenangabe) angezeigt.

Somit hat sich bei **Thundercats** im Vergleich zu den 8-Bit-Versionen nur wenig getan. Der Sound klingt etwas fragwürdig, die Grafik wurde allerdings ganz schön aufgepoliert und komplett neu gezeichnet. Das fließende, rhythmische Scrollen fällt ebenfalls angenehm auf. Spielerisch ist **Thundercats** mit den 8-Bit-Versionen identisch.

Noch nicht fertig ist die ST-Version von **The Last Ninja**. Zwei deutsche Programmierer abso-

luten neue Grafik, die uns allerdings nicht so sehr beeindruckt hat, wie die C-64-Grafik. Spieltechnisch werden sich wohl keine Unterschiede ergeben. Die ST-Version wird das gleiche Puzzles und Gegner haben wie den 8-Bit-Teil. **Thundercats** kann es schließlich Wochen dauern, bis die ST-Version vollständig fertig ist. Ein genauer Bericht wird dann selbstverständlich folgen.

C 64

Thema, aber wahr. Diesen Monat können wir keine einzige gute Umsetzung für den C-64 finden. Allerdings sind zwei neue Produkte aus Amerika in der Re-



Der rote Wizard kämpft sich durch eines der zahlreichen Gauntlet II-Labyrinthe. Die ST-Version ist prächtig gelungen.

im Inneren noch fertig an der Umsetzung dieses C-64-Spiels. Den ersten Level können wir uns wohl schon einmal ansehen. Die ST-Version bietet natür-

lich keine Gegenstände, die im Original nur über einige Hand- (die Software dockt aus der USA importiert werden soll. Es handelt sich um die beiden



Der letzte Ninja ist bald auch auf dem Atari ST unterwegs. Bis zur Veröffentlichung werden aber noch ein paar Wochen vergehen.



Laiche Fußball-Simulation aus den USA: Street Sports Soccer für den C-64 ist spielerisch sehr schwach



Über 900 Bilder und High Scores auf Diskette: Die Starguake-Umsetzung für MS-DOS ist erschienen

new! Epps-Parkside Street
Sports Soccer and 4x4 Off Road
Racing

Erweiterte Sportsoccer ist die Simulation eines Fußballspiels unter Jugendlichen auf Wiese- und Schulhöfen. In jedem Team sind nur drei Spieler. Leider läßt Soccer weder spielerisch noch einfach erlernen, daß es ein Epye Spiel ist. Die Annahme der viel zu kleinen Spieler und des postal- großen Balls läßt arg zu wünschen.

wen übrig. Auch ansonsten
gibt sich Soeder eher konstan-
t: Keine Freis. Aus oder be-
sondere Regeln, es wird ledig-
lich auf die Töne abgesehen.

Street Sports Soccer wird in diesem Sommer in Deutschland erscheinen. Wer es trotzdem unbedingt haben muß, kann es natürlich befehlen. Händler in der amerikanischen Version erhalten.

Ähnlich verhält es sich mit dem Off Road Racing, einer Mini-Disziplin. Auch dieses Spiel leidet unter einer schlechten technischen Ausführung, die man von Epic nicht erwartet hätte.

MS-DOS

Besitzer von MS-DOS PCs können unter vielen guten Roll-, Strategie- und Abenteuerspielen wählen, doch Action Adventures

tauer sind noch recht rar. Aus diesem beliebigen Genre kommt **Stargate**, ein echter 8-2-Klassiker, der für PCs angepasst wurde. Österreichisch und schräge Finger hat man bei diesem unfähigsten Action-Adventure bewiesen. Es bietet für CGA-Werbellinzer gute, richtige und fast annehme Grafik. Mit einer EGA-Karte bekommt man auch nur die CGA-Grafik abgeben. *Der 10.*



Die NT-Entscheidung des Archimedes-Hits-Zarbs wird Virus heißen. Ein Test wird in der nächsten Ausgabe folgen.

Interfunk
FACHGESCHAFT

**COM
PLAY**

Hohenzollernring 29 • 5000 Köln 1
Telefon 02 21/25 24 57

**Strategisch auf der
Höhe?!**



Carrier Force • Warship • Rebel Cargo • U.S.A. A.F. • Battle of
Anietan • Battle Oriskany • Plaines Gewordie • Gettysburg •
Moth Brigade • Kamelgruppe • Norway 88 • War Game
Kombat, Ser • Shilo • Baitation Commander • B-M • Freedom
Europe • Redoubt NW • War in the South Pacific • Immortal
Sold • Program Bridge • Russia Great War • War Russia • Ab-
lisen der Fäher • Lords of Conquest • Conquest • Computer
Handball • Field of Fire • NATO Commander • Revolution •
Balance of Power • Gyps • Conflict in Vietnam • Battle of
Bataan • NW • Colonial Conquest • War in Russia •

Diplomatische Antiquare ersehnt.
Rücksende garantiert!



NEU:

Scanner HAWK 432

ausgezeichnet mit CP 14, jedoch wesentlich verbessert;
Echtle 400 Dpi bei 32 Graustufen.

AUGUR

Das Schriftkennzeichungs-Programm für die HAWK-Serie auf dem ST. AUGUR kann beliebige Schriften gleichzeitig anpassen und ist extrem leistungsfähig. Von Gothic bis Hebräisch.

HJBPAIN+

Das erste Malprogramm für Desktop Publishing Systeme. Mus. 0900 x 9000 in 600-Punkt.

Alle wesentlichen Features wie Zeichen, strecken usw. sind vorhanden.

ASSIST

Die universelle Einlag-Größe-Karte für die Mega-Loire des Atari ST

- max. 1024x512 Pixel (außenab 1024x1024)
- 256 Farben gleichzeitig aus 256.000
- 70 Hz Normalrate
- FPU 68081 Coprozessor
- 4 MByte Hauptspeicher

Alle Gem-Programme sind in einem Fenster 640x480 pixel ohne Anzeigefunktionell.

Einfach in der St. des Mega ST einzusetzen und schon eröffnet sich eine neue Welt.

marvin ag

Fries-Strasse 23
CH-8050 Zürich
Telefon: 01/3 82 21 13

H. Richter

Hugener Strasse 65
D-5828 Gesekeberg
Telefon: 0 23 32/27 63

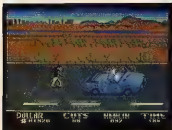
ATARI 1150

SCANNER

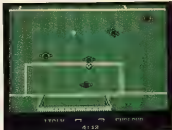
Stuntmen kennen keine Furcht

Haben Sie Lust, in einem Film vorzutreten? Leider ist die Hauptrolle schon vergeben, aber es wird noch ein Stuntman gesucht, der die spektakulären Szenen dirigiert. Um sich aus der Box zu verdrängen, müssen Sie im Spiel „Danger Zone“ akrobatische Kunststücke der Filmbranche durchspielen. Eine Verfolgungsjagd auf einer riesigen Luftkissenbahn führt zum Ziel.

Seit es ebenso dabei, wie das Versteigern eines fahrenden Autos in einem Hubschrauber. Die vertrackte Szene mit einem zerbrochenen Stunt-Gewehr. Zwischen Spiel und Film gibt es viel Gemeinsamkeit. In beiden Fällen werden die Spieler in einer gefährlichen Situation gefangen. Das Spiel von Sensible Software, das auf dem C-64 erschienen ist, ist ein Stuntman-Spiel, das die Spieler in einer gefährlichen Situation gefangen.



Ein beherzogter Sprung auf ein Auto und auf zum nächsten Stunt mit dem „Danger Zone“ (C-64-Version).



Sensible Software lädt das Leder auf dem C-64 rein.

Soccer von Sensible Software

Das Programmiererteam Sensible Software (Widley, „EUC“) hat einen Kader für ein Spiel-Fans auf Lager. Im Spiel „Sensible Soccer“ von Sensible Software für den C-64 wird ein Fußball-Spiel dargestellt. Die Spieler müssen die Kontrolle über das Team übernehmen und es zu einem Sieg führen. Das Spiel ist ein Fußball-Spiel, das die Spieler in einer gefährlichen Situation gefangen.

Laut dem Programmierer, ist das Spiel ein Fußball-Spiel, das die Spieler in einer gefährlichen Situation gefangen. Das Spiel ist ein Fußball-Spiel, das die Spieler in einer gefährlichen Situation gefangen. Das Spiel ist ein Fußball-Spiel, das die Spieler in einer gefährlichen Situation gefangen.

Scroll's noch einmal, Steve

Wer ist der beste ST-Programmierer weit und breit? Steve Bak ist sicherlich ein Anwärter auf diesen Platz. Er machte seinen Weg vom Kohle-Bergmann zum Top-Programmierer.

W er Steve Bak das erste Mal, so kann über ihn, hat man einen Eindruck. Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren. Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren.

Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren. Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren.

Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren. Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren.

Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren. Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren.



Steve Bak (38) ist einer der gefragtesten ST-Programmierer.

Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren. Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren.

Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren. Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren.

Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren. Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren.

Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren. Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren.

Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren. Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren.

Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren. Steve Bak ist ein Programmierer, der in der ST-Welt bekannt ist. Er hat viele Spiele programmiert, die sehr erfolgreich waren.

rendere-Ausstellung aus, er ist fast 140 Jahre die ersten Gezeiten erhalten. Heute ist das Schiff ein Museum, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Ort, an dem man die Geschichte der Stadt erfahren kann. Es ist ein Ort, an dem man die Geschichte der Stadt erfahren kann.

Die Rückkehr zum Spiel ist ein Projekt von der Universität von Illinois. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt.

Die Rückkehr zum Spiel ist ein Projekt von der Universität von Illinois. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt.

«Lands of Haroc war wirklich schlecht; ich bestreite ich gar nicht»

Sein erstes Programm hatte Steve ein großes Kartenspiel. Doch nach mehreren Jahren gab es das Projekt auf. Steve konnte einfach keine Grafik zeichnen, die die Atmosphäre eines Kartenspiels gut genug vorm, teilte er die Verantwortung. Steve konnte einfach keine Grafik zeichnen, die die Atmosphäre eines Kartenspiels gut genug vorm, teilte er die Verantwortung.

Steve und Pete haben sich ein Ziel gesetzt. Sie wollen ein Spiel machen, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt.

Aufgabe. Die Firma Columbia wollte unbedingt ein Computerspiel zum Film «The Karate Kid». Pete hat beschlossen, das Spiel zu machen. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt.

Steve über den Erfolg von Karate Kid. Er ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt.



Mit dem sogenannten «Goldrunner» landete Steve vor einem Jahr einen Klassiker (im Bild die ST-Version)

Steve und Pete haben sich ein Ziel gesetzt. Sie wollen ein Spiel machen, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt.

Steve und Pete haben sich ein Ziel gesetzt. Sie wollen ein Spiel machen, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt.

von der beiden und reichten in Markt gemessen um der 5. und 6. besten Spiele nach: Rob (6000 Absätze) und...

Nach Goldrunner folgte ein weiteres Projekt. Steve hat beschlossen, das Spiel zu machen. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt.

Steve und Pete haben sich ein Ziel gesetzt. Sie wollen ein Spiel machen, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt.

Steve und Pete haben sich ein Ziel gesetzt. Sie wollen ein Spiel machen, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt.

Steve und Pete haben sich ein Ziel gesetzt. Sie wollen ein Spiel machen, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt.

Steve und Pete haben sich ein Ziel gesetzt. Sie wollen ein Spiel machen, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt.

Steve und Pete haben sich ein Ziel gesetzt. Sie wollen ein Spiel machen, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt.

«Eigentlich ist es auf dem Amiga immer noch die ST-Version»

Die beiden anderen Prominenz, die beiden das Mega-Spiel «The Karate Kid» sowie die Amiga-Umsetzung des Streifen-Spiels «The Karate Kid». Steve hat beschlossen, das Spiel zu machen. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt.

Steve und Pete haben sich ein Ziel gesetzt. Sie wollen ein Spiel machen, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt.

Steve und Pete haben sich ein Ziel gesetzt. Sie wollen ein Spiel machen, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt. Es ist ein Projekt, das die Geschichte der Stadt aufbewahrt.

SCHNELLER... WEITER... BESSER...

Wieso auch nie der Meister im Wintersport? 3 Disziplinen werden Doki - jede auf ihre eigene Art - als Ausfertigung des Geschicklichkeit und Nervenkrafts eines Mannes. Können, Ausdauer und emotionaler Können sind gefragt. Was die Disziplinen Einteiler auf dem Wintersport spielen wollen. Oder die Einteiler die noch schneller für einen in der Einteiler und der Meister ist schaffend. Alles das, was nicht gesagt, denn bis die Sonne steht, werden wir dies Menge Spaß haben!



Einteiler - Einteiler ist ein Wintersport-Spiel, das auf der Einteiler-Disziplin basiert. Es ist ein Wintersport-Spiel, das auf der Einteiler-Disziplin basiert.

Einteiler - Einteiler ist ein Wintersport-Spiel, das auf der Einteiler-Disziplin basiert. Es ist ein Wintersport-Spiel, das auf der Einteiler-Disziplin basiert.

Einteiler - Einteiler ist ein Wintersport-Spiel, das auf der Einteiler-Disziplin basiert. Es ist ein Wintersport-Spiel, das auf der Einteiler-Disziplin basiert.



© 1988 Einteiler, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Einteiler ist ein Wintersport-Spiel.

Reproduziert und verteidigt
unter Lizenz von Einteiler, Inc.
Einteiler ist ein Wintersport-Spiel.
Einteiler ist ein Wintersport-Spiel.

Erhalten für

Amstrad CPC, Cassette & Disk

Atari ST Disk

IBM 64/128 Cassette & Disk

MSX 64 Cassette

Spectrum 48/128 K, + 2 Cassetten

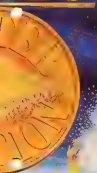
Spectrum + 3 Disk

1988 Einteiler, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Einteiler ist ein Wintersport-Spiel.

EPYX

Vertrieb: Publisher: Einteiler, Inc. (Einteiler) - Einteiler, Inc. (Einteiler) - Einteiler, Inc. (Einteiler)
Distribution in Österreich: Karstadt
in der Schweiz: Thali AG

WELT



Wintersport - von der ersten Weltmeisterschaft im Skispringen und der ersten Weltmeisterschaft im Skispringen bis zur ersten Weltmeisterschaft im Skispringen.

Skisprung - Die Skisprung-Weltmeisterschaften sind ein Skisprung-Wettbewerb, bei dem Skispringer aus verschiedenen Ländern antritt. Die Skisprung-Weltmeisterschaften sind ein Skisprung-Wettbewerb, bei dem Skispringer aus verschiedenen Ländern antritt.



Alpiner Skisport - Der Skisport ist ein Skisport, bei dem Skispringer aus verschiedenen Ländern antritt. Der Skisport ist ein Skisport, bei dem Skispringer aus verschiedenen Ländern antritt.



Skisprung - Die Skisprung-Weltmeisterschaften sind ein Skisprung-Wettbewerb, bei dem Skispringer aus verschiedenen Ländern antritt. Die Skisprung-Weltmeisterschaften sind ein Skisprung-Wettbewerb, bei dem Skispringer aus verschiedenen Ländern antritt.



Verzicht vor Grauhäuten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob die bei Programmen wirklich eine deutsche Anfertigung enthält. Bestenfalls Revisionen können leider nicht berücksichtigt werden.

★ Hallo Freaks



„Habt Ihr einen
schönen POKE-
koffer? Schickt ihn mir
für den POKE des Mo-
nats gratis an: schick
das Hallo Freaks 100
Male.“

Erika Petzold

Gryzor

Wie angekündigt über die nächsten Tips 25 «Gryzor» auf dem C 64. Sie können wie Thomas Müller aus Niederwarrn. In der letzten Happy waren wir nur bei Sektion 1, deshalb jetzt die Sektionen 2 bis 6.

Sektion 2

Zuerst auf das rechte Auge schießen.

Dann die Barricade und das Auge dahinter abschneiden.

In die Kasse gehen und das Auge in der Mitte abschneiden.

Zum Schritt 5 springen und das Auge in der Mitte oben abschneiden.

Sektion 3.1

An das äußerste Rand absteigen (unter roten Schutzschild).

Dort Schutzschild durch Kasse abschneiden und auf der anderen Seite ansetzen.

Die beiden restlichen Schutzschilde abschneiden (2).

Schließlich das Auge abschneiden, wobei man den Feuerball im Ausweichen sollte (2).

Sektion 3.2

Zur Kasse rennen (1) und ausweichen lassen.

Zur anderen Kasse rennen (1) und auch zweimal ausweichen lassen.

Dannes Vorgang wiederholen bis beide Kassen kaputt sind.

Mitten in der Mitte stehen (2) und die 1er Kasse abschneiden.

Zweimal unter weiter Altes abschneiden.

Wenn die 1er Kasse zerstört ist, Kasse (3) abschneiden.

Sektion 4

Springen und auf das rechte Auge schießen.

Dann auf das rechte Auge schießen.

Kräftig die Barricade und dahinter das Auge zerstören.

Springen um das Auge in der Mitte oben abzuschneiden und

wieder springen um das Auge rechts oben abzuschneiden.

Sektion 5

Zuerst das Schloß der Altes ausweichen (2).

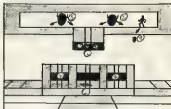
Dann warten, bis die Kasse (2) geschossen hat, dann die rechte Kasse (2) stehen und Kasse zum Feld abschneiden. Dann kommt man von Geduld.



«Gryzor» – Sektion 3.1: Ausgang an den Rand stellen



Sektion 3.2 in «Gryzor»: zur Kasse rennen



Sektion 5: Ausgang: Bei 3 ist es ungefährlich

Zum Schluß noch die beiden restlichen Schutzschilde (4) abschneiden.

Sobald die Altes Maschinen aufpassen, immer zuerst den Feuerball ausweichen (3).

Immer auf das Gesicht der beiden Kasse Feuerball schießen.

Immer darauf achten, daß die Schüsse auf beide Maschinen gleichzeitig verfeuert werden. Es ist sehr schwer, eine Maschine zu zerstören, wenn das andere da noch aktiv ist.

Sektion 6

Als erstes das Scatter nehmen (2) und schnell gehen.

Dann nach oben schießen, das verhindert die Herr verlegen der Altes.

Auf die obere Ebene springen, hinlegen und das MG-Altes abschneiden.

Das Laser, der angehängt kommt abschneiden.

Beim Traktor muß man ihn zum linken Bildschirm zurückwechseln, hinlegen und abschneiden.

Beim Giganten entweder springen oder hinlegen.

Bei den Feuerstößen so man warten, bis die Schiffe aus dem Feuer sind, dann kann man durchkommen.

Wenn der Laser zwischen den Schiffe verbleibt, kann man ihn mit weiter abschneiden.

Gegner

Beim Ritzfeld sollte man warten, dass springen und warten, bis der Ritz weg ist. Nun wieder springen, beim MG-Altes sofort hinlegen und abschneiden. Das gilt nur für die obere Ebene.

Wenn «Barner On» kommt Schutzschilde abschneiden und so schnell wie möglich zur Schlange rennen.

Dort in die Schlange hineinrennen und dort solange auf das Herz schießen, bis es explodiert.

Kassent-Tips

In den Sektoren 1, 2, 3 und 4 passen, daß der Laser nicht verlegt.

Der Reize nach sind die Waffen 3.1e, Scatter, Laser und nochmal Scatter aufzunehmen.

Sub Battle Simulator

Tipps für U-Boot-Kommunikanten hat Mick Schneider aus Nürnberg. Sein bestes Ergebnis waren 250.000 versenkte BRT.

Wollt man bei *Wartime Commander* viele Missionen und viel versenken, sollte man die Deutschen verlassen. Mit ihnen kann man bis zu 18 Missionen bekommen. (Meine höchste Anzahl für Amerika ist 12.)

Wählt man die Mission, Mission zu legen, sollte man unbedingt weit genug entfernt sein, wenn sie hochgehen. Es ist zwar egal, wie man sie legt, da sie aber abbrechen können, ist es körperlich, wenn man durch die eigenen Missionen versenkt wurde. Versucht auch, falls man später in ein verminntes Gebiet zurückkehren — die Mission wird noch da.

Die ersten Missionen beider Seiten sind nur mit Leichten-Booten ausgesetzt, bei den übrigen die Type II, bei den Amerikanern die B-Class. Beide U-Boote können nur wenige Torpedos tragen. Gleich mit diesem Booten diese Convoy an, sollte man die Tanks versenken und schnell weg befehlen.

Fährt man das Boot einer anderen Klasse (VII, XXI, Gato, Tachibana) oder der folgenden Weg

besser. Die Schiffe, die schneller als die U-Boote sind (BattleShip, Carrier, Transporter) nur mit einem Torpedoträger können und die Destroyer, Flakboote und Bacter nur zwei Torpedos verwenden. Die meisten (gelblichen) Schiffe kann man nur wieder einholen und mit der Deck-Gun versenken.

Wird man zu stark von den Feinden angegriffen, hält folgende Technik: Das Feind weilt das U-Boot und fährt direkt darauf zu. Jetzt geht man auf Periskop. Gibt das Periskop aber sich aus. Stellt man View auf den Kurs des Feindes ein und wartet einen Torpedo ab, dann stößt dieses Torpedo in den rechten Fächer von Ziel.

Wenn man für diesen Art Manöver keine Torpedos mehr hat, sollte man das Side Display in Auge behalten. Man kann bei der Fahrt durch weichen und ausweichen den «Depth Charge» einsetzen.

Flugzeuge greifen nur tagsüber an, können also auch nur dann abgeschossen werden. Bei der Fahrt zu einem Einsatzort sollte man je mögliche Geschwindigkeit nicht verlangsamen, sonst können Tage zufrühen und keine den Convoy wegen Nahrungsmangel nicht angetro-

ffen. Auf der Rückfahrt zum Heimhafen darf man getrost schneller fahren.

Bei amerikanischen Missionen sollte man sich nicht zu weit vom Einsatzort entfernen (ers zum Beispiel einen Convoy zu verfolgen), da man sonst durch Parkbruch begradigt wird. Japanische Missionen geben sehr schnell das Sechse nach dem angegebenen U-Boot auf, haben aber die letzte günstigste Position ständig im Auge.

Fragen zu «Jagd auf Roter Oktober»

Christian Krumpelbacher aus Osnabrück bittet: *Tipps für «Jagd auf Roter Oktober»*. Christian schreibt: Ich komme bis an die Grenze von Amerika, wo mir mit einem Leuchtsignal eine Leuchte vom Flugzeugträger hinwinkt. Übermittelt wird diese Leuchte auf den Treffpunkt fest, an dem das U-Boot übernommen wird. Ich stehe immer korrekt auf dem Punkt, der durch ein Kreuz markiert ist, werde aber nicht übernommen und bekomme auch keine weiteren Anweisungen. Wer kann mir helfen?

POKEs & Schummel-Listings

Wer packt «On Run» auf dem C64-April, kann mit den POKEs von Marcus Oref aus Warendorf im Holland sicher etwas anfangen.

Wenn das Anfangsgebot es schnell, mit 12.000 Bytes, auslesen und folgende POKEs eingeben:
POKE 3172,254
POKE 3173,254
POKE 3174,254

Jetzt geht nach der Zeit nicht mehr aus. Wer lieber auf einen anderen Schieberegler seine Faktion dreht, gibt
POKE 3333,172 ein.

Mit SYS 33345 öffnet ihr das Spiel wieder.

DRUM
Kontinuierlich
Wieder ein kleines Meisterwerk

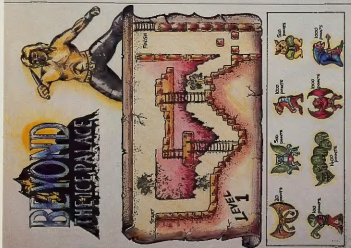


Illustration by Phil Stern

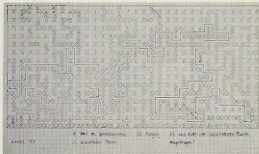
★ Hallo Freaks

Emerald Mine

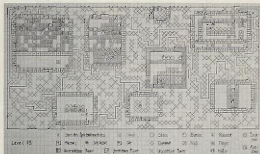
Herrmann steht aus Überblick bei ein begrenzter Plan von «Emerald Mine» auf dem Auge. Er hat für die Levels 77 und 79 Karten gezeichnet, da diese ohne Plan kaum zu schaffen sind, weil man ständig in die unerschabaren Mauern stößt. In Level 77 kommt noch das grobe Zeitdruck dazu.

Die Karte von Level 77 ist an einigen Stellen unvollständig, also nicht alle unerschabaren Mauern gekennzeichnet. Der eingetragene Weg ist aber der kürzeste.

In Level 79 muss man teils die Wege doppelt gehen, um aus



Level 77 von «Emerald Mine» auf dem Auge; Beschriftung ist angepasst.



Ganz schön was los in Level 79: die unerschabaren Mauern nerven zusätzlich.

Zeit zu gelangen. Herrmann hat nur den Weg außerhalb der Mauergebilde eingezeichnet, da es innerhalb nicht ohne schwierig ist.

Ports of Call

Der Branch von Giga 99 hat jetzt zwei neue Spiele «Ports of Call».

— Im Beginn des Spiels läuft das Schiff zwei Prozeduren durch. Nach 20 bis 30 Wochen werden die Schiffe kurzzeitig in der Unordnung gestoppt.

— Innerhalb 60 bis 100 Dollar für Reparaturen und Besatz bezahlt. Unbedingt vollstehen, wenn der Preis unter 50 Dollar liegt.

— Bei Zerstörung derer Handelsgüter und Besatz, bei 100er Punkten 2 Kraten darunter (je 100 Punkte).

T.S. Datensysteme

DEMISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80

**SOFORT-BESTELLUNG
PER TELEFON:
09 11/26 62 86**

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

☐ Melden Sie sich bei der Computer

☐ Nachnahme (in Höhe 1,00) ☐ Barzahlung (in Höhe 1,00)

☐ Ich habe mich für die Bestellung der T.S. Datensysteme entschieden.

Bitte beachten: Nicht vergewissern

T.S. Datensysteme · Demisstrasse 45 · 8500 Nürnberg 80